

ARTIKEL JURNAL

***NONSIMULTANEOUS SOUND* SEBAGAI PENDUKUNG
EFEK *SURPRISE* PADA PENATAAN SUARA
FILM FIKSI “BAJING LONCAT”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh :
Prima Setiawan
NIM 1410081132

PROGRAM STUDI FILM & TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2020

***NONSIMULTANEOUS SOUND SEBAGAI PENDUKUNG
EFEK SURPRISE PADA PENATAAN SUARA
FILM FIKSI “BAJING LONCAT”***

**Arif Sulistiyono, Agnes Karina Pritha Atmani, Antonius Janu Haryono,
Prima Setiawan**

Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtristis KM. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta.

E-mail : arif_sulistiyono@isi.ac.id, agneskarina@gmail.com,
antoniusjharyono@gmail.com, primasee@gmail.com

ABSTRACT

The fictional film "Bajing Loncat" tells story about the phenomenon of night crime "bajing loncat" that is experienced by intercity truck drivers. The scenario of the fictional film "Bajing Loncat" tells the story of a repentant "bajing loncat" and his fellow. This film uses a mixed plot in the storytelling. The title of the thesis on the creation of nonsimultaneous sound as a support of the Surprise Effect in the fictional film "Bajing Loncat" was chosen based on the results of scenario analysis that found potential surprises in the construction of dramatic arc. The potential surprise is very interesting to be processed in the auditive realm to strengthen the surprise effect on the next scene or image in the film.

Surprise in this film is built in such a way as according to the principle of causality (the relationship between cause and effect) that exists in fictional films. The sound design for the fictional film "Bajing Loncat" uses nonsimultaneous sound to support the surprise effect that will emerge by responding to the sound elements of dialogue and sound effects that exist in the film's story. The sound elements then designed based on temporalization of sound (timming the sound appears), namedly sound from the earlier in story than image and sound from later in story than image. Nonsimultaneous sound gives sound designer flexibility to place the timing of the sound to distract the audiences from the surprise in the next scene or image. The application of the technique then supported by sound elements (loudness, pitch and timbre). In addition, the use of this technique will smooth the transitions between shots and scenes in the film through sound bridge.

Keywords : The fictional film “Bajing Loncat”, nonsimultaneous sound, surprise effect

ABSTRAK

Film fiksi “Bajing Loncat” mengangkat fenomena kejahatan malam bajing loncat yang dialami oleh sopir truk antar kota. Skenario film fiksi “Bajing Loncat” menceritakan tentang seorang pelaku bajing loncat dan rekan bajing loncatnya yang sudah bertobat. Film ini menggunakan alur campuran dalam tutur penceritaannya. Judul skripsi penciptaan seni *Nonsimultaneous Sound* Sebagai Pendukung Efek *Surprise* Pada Film Fiksi “Bajing Loncat” dipilih berdasarkan hasil analisa skenario yang menemukan potensi *surprise* dalam pembangunan tangga dramatikanya. Potensi *surprise* tersebut sangat menarik untuk diolah dalam ranah auditif untuk memperkuat efek *surprise* pada adegan atau gambar selanjutnya dalam film.

Surprise dalam film ini dibangun sedemikian rupa sesuai hukum kausalitas (hubungan sebab-akibat) yang ada dalam film fiksi. Tata suara film fiksi “Bajing Loncat” menggunakan *nonsimultaneous sound* untuk mendukung *surprise* yang akan muncul dengan merespon unsur suara dialog dan *sound effect* yang ada dalam ruang cerita film. Unsur-unsur suara tersebut kemudian didesain berdasarkan aspek temporal suara(waktu munculnya suara), yaitu suara sebelum aksi cerita dan suara setelah aksi cerita. *Nonsimultaneous sound* memberikan keleluasan penata suara dalam menempatkan waktu kemunculan suara untuk mengalihkan perhatian penonton terhadap kejutan pada adegan atau gambar selanjutnya. Penerapan teknik ini kemudian didukung oleh elemen-elemen pembentuk suara(*loudness*, *pitch* dan *timbre*). Selain itu, penggunaan teknik ini akan memperhalus transisi antar *shot* dan *scene* dalam film melalui *sound bridge*.

Kata kunci : Film fiksi “Bajing Loncat”, *nonsimultaneous sound*, efek *surprise*

PENDAHULUAN

Bajing loncat adalah pencoleng yang mencuri barang muatan dari atas kendaraan yang sedang berjalan. Kegiatan ini merupakan tindak kriminal yang biasanya dilakukan oleh sekelompok orang dengan sasaran barang muatan dari truk atau mobil barang. Sopir angkutan barang antar kota tentu sudah tidak asing lagi dengan aksi bajing loncat yang memang menjadi momok bagi mereka.

Skenario film fiksi “Bajing Loncat” menceritakan tentang seorang pelaku bajing loncat bernama Jatmiko dan mantan rekan bajing loncatnya yang sudah bertaubat, yaitu Parman. Film fiksi merupakan media yang tepat untuk mengangkat fenomena kejahatan ini menjadi suatu daya tarik untuk mengangkat

kejahatan bajing loncat yang belum banyak diketahui. Selain aksi kejahatan yang sangat menantang, yaitu mencuri muatan diatas kendaraan yang tengah melaju. Dibuatnya film “Bajing Loncat” akan memperkaya tontonan film fiksi di Indonesia bergenre kriminal yang masih jarang ditemui.

Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film (Pratista, 2017: 23). Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film, sedangkan unsur sinematik merupakan aspek teknis pembentuk film yang dibagi menjadi empat elemen, yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, *editing* dan suara.

Elemen suara dalam film termasuk kedalam unsur sinematik yang salah satu fungsinya untuk menyampaikan informasi secara verbal. suara dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu dialog(*speech*), musik, dan *sound effect*. Suara dalam film memiliki dimensi spasial berdasarkan asal atau sumber suara tersebut muncul. Maka dari itu muncul istilah *diegetic* dan *nondiegetic sound*. *Diegetic sound* merupakan suara-suara yang berasal dari dalam ruang cerita film, yaitu dialog, efek suara dan musik atau lagu yang berasal dari dalam cerita. Sedangkan *nondiegetic sound* adalah suara yang tidak berasal dari ruang cerita dalam film.

Berdasarkan aspek temporal suara, semua suara dalam cerita film umumnya simultan(*simultaneous sound*), yaitu suara yang muncul sama dengan waktu aksi cerita. Atau secara mudah bisa dikatakan bahwa, “Apa yang kamu lihat adalah apa yang kamu dengar”. Sedangkan yang sebaliknya adalah nonsimultan(*nonsimultaneous sound*), yaitu suara yang muncul tidak sama dengan waktu aksi cerita yang tengah berlangsung. Suara nonsimultan bisa terbagi menjadi dua macam, yakni suara sebelum aksi cerita dan suara setelah aksi cerita. Penggunaan teknik *nonsimultaneous sound* yang dapat menempatkan suara pada sebelum atau setelah gambar diduga dapat memperkuat efek *surprise* yang akan muncul di film “Bajing Loncat” dengan menggunakan unsur suara berupa dialog dan *sound effect*. Penempatan yang dimaksud diatas adalah waktu kemunculan suara akan dimanupulasi sedemikian rupa agar efek *surprise* yang akan muncul

semakin kuat. Selain itu penggunaan teknik ini akan mempermudah dalam menjembatani transisi antar shot dan *scene* dalam film.

Melaui analisis skenario film fiksi “Bajing Loncat” selain berpotensi mengeksplorasi dramatisasi adegan saat melakukan aksi kejahatan, potensi mengolah efek *surprise* yang ada dalam film akan sangat menarik. Hal ini dikarenakan pengemasan film “Bajing Loncat” akan bergenre kriminal dengan sedikit sentuhan komedi. Penggunaan teknik *nonsimultaneous sound* diharapkan akan memperkuat efek *surprise* kepada adegan atau gambar apa yang akan ditampilkan selanjutnya didalam film menggunakan unsur suara dialog dan efek suara.

OBJEK PENCIPTAAN

1. Deskripsi Skenario

Skenario film fiksi “Bajing Loncat” menceritakan tentang Jatmiko dan Parman yang sudah bersahabat sejak lama. Jatmiko adalah seorang kurir galon isi ulang selain itu pula ia adalah seorang bajing loncat penjarah truk muatan antar kota. Parman adalah seorang kuli bangunan dan mantan rekan kerja Jatmiko dalam melakukang aksi bajing loncat yang sudah menikah dan memiliki satu anak. Suatu hari, Parman dan Jatmiko yang sedang sama-sama dilanda masalah. Jatmiko memiliki masalah dengan rekan aksi kejahatannya yang meminta lebih saat pembagian hasil curian. Sedangkan Parman memiliki masalah ekonomi yang sangat pelik dan tidak kunjung usai.

Pertemuan keduanya di warung kopi membuat Jatmiko mengajak Parman untuk kembali melakukan aksi bajing loncat bersamanya. Parman sempat bingung untuk menerima ajakan Jatmiko. Desakan ekonomi membuat Parman akhirnya memutuskan ikut kembali. Sejak saat itu Parman kembali kedunia bajing loncat tanpa sepengetahuan keluarganya.

Momen kembalinya Parman melakukan aksi bajing loncat dirusak oleh kesialan mereka yang gagal melancarkan aksinya dengan mulus. Ditambah kelicikan Jatmiko yang meninggalkan Parman ditengah-tengah aksi mereka. Akhirnya, Parman tertangkap oleh sopir Madura dan dijebloskan dalam penjara

tanpa menyeret nama Jatmiko. Jatmiko pun menyesal atas keputusannya meninggalkan Parman. Atas dasar alasan tersebut, Jatmiko merasa memiliki hutang budi dan berkewajiban untuk menafkahi keluarga yang ditinggalkan selama Parman di penjara.

2. Judul

Film fiksi ini berjudul “Bajing Loncat”. Pemilihan judul tersebut merupakan cerminan dari fenomena kejahatan yang diangkat kedalam film.

3. Tema

Tema adalah garis besar atau gagasan dasar dari sebuah cerita. Tema akan menuntun jalan cerita dari awal hingga akhir. Skenario ini memiliki tema “kejahatan jalanan asli Indonesia”.

4. Premis

Seorang pelaku bajing loncat yang mengajak rekan kriminalnya dahulu untuk kembali ikut dalam aksi bajing loncatnya lagi.

5. Sinopsis

Jatmiko(30 tahun) menaiki motor roda tiga dengan rekannya(25 tahun) seperti biasa setiap malam mereka melakukan kejahatan bajing loncat dengan menguras muatan truk yang lewat di jalan sepi dengan lompat ke truk dan mencurinya. Malam itu aksi mereka berhasil dan mendapatkan belasan kardus yang berisi barang elektronik. Setelah menjual ke penadah, Jatmiko membagi hasil jarahnya namun rekan bajing loncat Jatmiko marah karena upahnya tidak sepadan akhirnya rekan Jatmiko tidak mau melakukan bajing loncat lagi.

Parman(28 tahun) yang seorang mantan bajing loncat baru saja kehilangan pekerjaan halalnya sebagai kuli bangunan, hal ini membuat Jatmiko tertarik untuk mengajak Parman untuk beraksi lagi. Awalnya, Parman tidak mau terjerumus kembali dalam dunia kriminal namun faktor ekonomi keluarganya apalagi ia baru kehilangan pekerjaan, mau tidak mau Parman harus beraksi bajing loncat dengan Jatmiko.

Malam harinya Jatmiko dan Parman beraksi kembali mereka menjarah isi truk bermuatan besi tua, namun nahas sang supir truk yang berasal dari Madura mengetahui aksi mereka, Jatmiko merasa ketakutan meninggalkan parman di bak truk yang mengakibatkan Parman tertangkap dan masuk penjara.

Jatmiko yang notabnya bekerja di depo galon termenung ketika melihat berita seorang bajing loncat tertangkap di Klaten. Terlebih lagi istri Parman(26 tahun) selalu menanyakan Parman dan juga menyalahkan Jatmiko atas tertangkapnya Parman. Selama Parman dipenjara keluarga Parman semakin hancur khususnya faktor ekonomi. Jatmiko yang tidak tega dengan keadaan keluarga Parman memutuskan untuk menafkahi keluarga Parman dengan hasil uang bajing loncat.

Pada suatu malam Jatmiko seorang diri menaiki pohon beranting panjang yang menjulur ke jalan, ia menunggu truk dan melompat ke bak truk. Keesokan harinya, ia mendapatkan uang hasil jarahnya tadi malam dan sepenuhnya uang itu di taruh di depan rumah Parman. Jatmiko pulang dengan keadaan lega karena ia akan berjanji akan membiayai keluarga Parman. Sesampainya di depo galon Jatmiko sudah di tunggu oleh beberapa polisi.

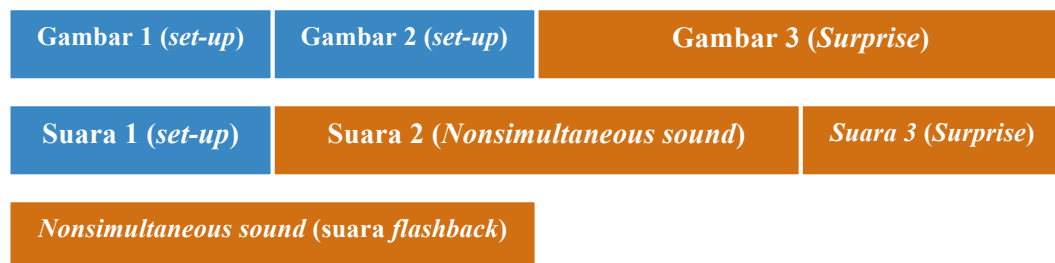
KONSEP KARYA

Konsep tata suara dalam film fiksi “Bajing Loncat” akan menggunakan teknik *nonsimultaneous sound* untuk mendukung munculnya efek *surprise* sebagai penguat dramatik film dengan memanfaatkan unsur suara dialog dan *sound effect*. *Nonsimultaneous sound* dalam hal ini akan dicapai menggunakan elemen-elemen pokok suara *Loudness* atau *volume*, *pitch* dan *timbre*, yaitu menunjukkan kuat-lemahnya suara, tinggi rendahnya suara, dan warna suara sebagai efek kejut pada film. Penggunaan elemen suara tersebut diharapkan akan mengecoh dan memberikan sedikit informasi kepada penonton untuk berekspektasi terhadap gambar yang akan muncul selanjutnya.

Sounds vectorizes or dramatizes shot, orienting them toward a future, a goal, and create feelings of imminence and expectation. Sound make the shot going somewhere. (Chion 1994, 14-15).

Pernyataan Michell Chion diatas menegaskan bahwa suara dalam film dapat mempengaruhi ekspektasi penonton terhadap gambar atau kejadian apa yang akan muncul selanjutnya. Kejadian yang akan muncul berupa patahan adegan atau *scene* selanjutnya. *Nonsimultaneous sound* memberi keleluasaan penata suara untuk mengolah dan menempatkan waktu kemunculan suara dalam menguatkan efek *surprise* yang akan muncul dalam film sehingga kemunculan suara yang tidak sesuai dengan gambar akan mempengaruhi pengalaman auditif penonton.

1. *Nonsimultaneous Sound* suara sebelum aksi cerita



Gambar 1.1 Diagram konsep *nonsimultaneous sound* suara sebelum aksi cerita

2. *Nonsimultaneous Sound* suara setelah aksi cerita



Gambar 1.2 Diagram konsep *nonsimultaneous sound* suara setelah aksi cerita

Gambar 1.1 dan 1.2 diatas menjelaskan alur perwujudan *nonsimultaneous sound* berdasarkan waktu kemunculan suara. Diagram kotak berwarna biru merupakan serangkaian kejadian dari *set-up* adegan untuk kemunculan *surprise* penonton, diagram kotak berwarna jingga merupakan efek *surprise* dan *nonsimultaneous sound* dalam film. Untuk urutan diagram dari atas ke bawah, diagram kotak pertama adalah *track* gambar dan adegan, sedangkan diagram kotak kedua dan ketiga adalah *track* suara dan konsep *nonsimultaneous sound*.

PEMBAHASAN

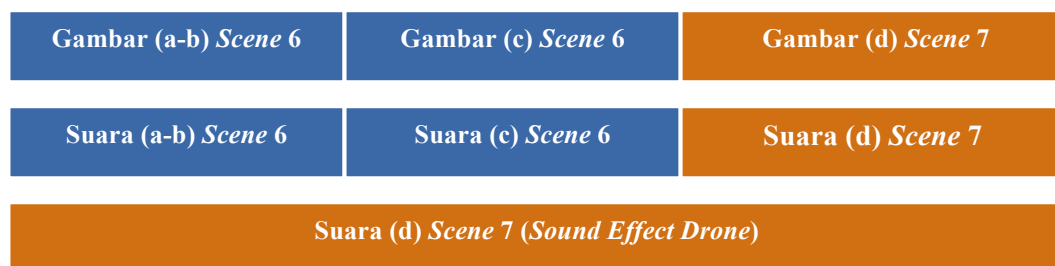
Film fiksi “Bajing Loncat” melalui beberapa tahapan, yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Ketiga tahapan tersebut merupakan proses penting dalam pembuatan sebuah film. Proses praproduksi berperan untuk kematangan *story design* dan konsep, proses produksi merupakan tahapan eksekusi teknis dan pascaproduksi merupakan tahapan terakhir dan menjadi kunci dalam proses pembuatan film. Perwujudan konsep selanjutnya akan dijabarkan melalui deskripsi setiap *scene* yang menerapkan konsep *nonsimultaneous sound* sebagai pendukung efek *surprise*.

1. *Scene* 6 ke *scene* 7

Pengenalan awal tokoh Jatmiko yang kerap melakukan aksi kejahatan di malam hari meskipun Jatmiko sebenarnya memiliki pekerjaan tetap sebagai kurir pengantar galon. Pada *scene* ini Jatmiko beraksi bersama teman Jatmiko dan mereka bersiap di Gapura Harimau yang selalu menjadi titik awal sebelum melakukan aksi. Setelah beberapa kendaraan lewat, akhirnya Jatmiko dan teman Jatmiko memilih target truk *box* yang sedang melintas di depannya. Sebagai pembuka aksi, urutan adegan pencurian berlangsung dengan singkat.

Konsep tata suara pada keseluruhan pengenalan tokoh Jatmiko dibangun menegangkan dengan dominasi *sound effect* dan musik dengan tempo yang cepat. Efek *surprise* atau kejutan dari serangkaian kejadian pencurian pada akhirnya terjadi pada akhir aksi yaitu *scene* 7. Setelah teman Jatmiko melihat melemparkan kardus terakhir, ternyata kardus tersebut berbeda dengan kardus lain yang diterima oleh Jatmiko. Ketika teman Jatmiko melihat kardus terakhir yang berbeda warna kemudian dilemparkan ke Jatmiko. Penonton dialihkan atensinya menggunakan *sound effect* dari dalam ruang cerita berupa suara *drone* yang *rumble* dan mulai terdengar jelas saat *trek-in* kardus *drone* di bak motor roda tiga. Suara yang tidak dapat diidentifikasi tersebut berasal dari *drone* yang terbangkan oleh tokoh pak Fico pada *scene* selanjutnya. Pada transisi *scene* ini, *nonsimultaneous sound* menggunakan waktu kemunculan setelah aksi cerita.

Nonsimultaneous sound memiliki peran objektif terhadap penonton. Suara *drone* yang muncul terlebih dahulu selama 13 detik didesain untuk memancing ekspektasi penonton menjadi lebih tidak pasti karena tidak adanya informasi bahwa kardus tersebut berisi *drone*. Selanjutnya, penonton akan dikejutkan dengan adegan pak Fico tiba-tiba menerbangkan *drone* hasil curian Jarmiko dan teman Jatmiko. Secara transisi gambar, jika tidak menggunakan teknik *nonsimultaneous sound*, *surprise* yang muncul hanya secara naratif cerita saja, yaitu penonton dikejutkan oleh *drone* yang diterbangkan tanpa adanya unsur sinematik yang memperkuatnya, karena dalam realitas transisi tersebut, suara *drone* akan bertabrakan dengan suara motor roda tiga diadegan sebelumnya sehingga tidak memiliki efek auditif apapun kepada penonton.



Gambar 1.3 Diagram alur perwujudan *nonsimultaneous sound* scene 7 ke scene 9

Gambar 1.3 berisi diagram kotak yang menjelaskan alur perwujudan *nonsimultaneous sound* pada transisi scene 7 ke scene 9. Diagram kotak berwarna biru yang berisi *track* gambar dan suara (a-b) scene 6 serta gambar dan suara (c) scene 6 adalah serangkaian *set-up* adegan untuk mempersiapkan *surprise* yang akan muncul pada Diagram kotak berwarna jingga yang berisi gambar dan suara (d) scene 7. Sedangkan diagram kotak berwarna jingga paling bawah adalah *hard effect* yang bersumber dari suara *drone* dengan waktu kemunculan suaranya lebih dulu dari pada suara (d) scene 7.

2. Scene 8 ke scene 9

Setelah melakukan aksi bajing loncat dan menjual barang curian, Jatmiko dan teman Jatmiko pergi ke warung kopi langganan untuk membagi hasil. Akibat teman Jatmiko meminta uang lebih, akhirnya Jatmiko memarahi dan mengusir

teman Jatmiko agar pergi meninggalkannya. Pada *scene* ini, tokoh Parman muncul dan membuka memori ingatan Jatmiko tentang Parman. Parman adalah teman mencuri Jatmiko sebelum adanya teman Jatmiko.

Keseluruhan konsep penataan suara pada transisi *scene* ini dibangun realis dengan menambahkan *ambience effect* perkampungan dan efek suara *off-screen* kegiatan dapur warung kopi dengan tujuan mendapatkan kesan realis suasana warung kopi ditengah perkampungan pada *scene* tersebut sehingga saat terjadi perubahan suara yang berbeda dalam realitasnya melalui *nonsimultaneous sound* akan lebih mudah mengalihkan perhatian dan mengundang atensi penonton. Kemunculan *flashback* pada adegan selanjutnya menjadi kejutan sekaligus awal pengenalan tokoh Parman. Setelah dibangun melalui pertikaian Jatmiko dan teman Jatmiko di warung kopi, *nonsimultaneous sound* pada transisi *scene* 8 ke *scene* 9 menggunakan aspek temporal suara sebelum aksi cerita dan suara setelah aksi cerita ini berupa dialog Parman kepada Jatmiko yang sedang membicarakan keputusan Parman yang terdapat pada adegan selanjutnya untuk berhenti dari aksi bajing loncat di Gapura Harimau dahulu(suara *flashback*).

Setelah bertengkar, dialog Parman memanggil Jatmiko pada *scene flashback* Gapura Harimau dimunculkan terlebih dahulu saat adegan Parman memanggil Jatmiko di warung kopi. Secara pengadeganan memang gambar dan suara masih berada dalam waktu yang sama namun saat dialog *flasback* Parman yang terdengar terlebih dahulu ditambahkan efek gema melalui *plug-in reverb* sebagai pembeda realitas antara *scene* nyata dan tidak nyata(*flashback*). Penggunaan efek tersebut bertujuan untuk mungalihkan ekspektasi penonton terhadap tokoh yang datang dan memanggil Jatmiko. Perwujudan konsep pada transisi *scene* 8 ke *scene* 9 memunculkan dialog *flashback* terlebih dahulu sebelum adegan dan gambar *flashback*.



Gambar 1.4 Diagram alur Perwujudan *nonsimutaneous sound scene* 8 ke *scene* 9

Gambar 1.4 berisi diagram kotak yang menjelaskan alur perwujudan *nonsimultaneous sound* pada transisi *scene* 8 ke *scene* 9. Diagram kotak berwarna biru sebelah kiri berisi *track* gambar dan suara (a-b) *scene* 8 yang memuat serangkaian adegan pertengkaran Jatmiko dan teman Jatmiko. Diagram kotak berwarna jingga ditengah berisi *track* gambar dan suara (c) *scene* 9 yang memuat kejutan dari *scene* dan dialog *flashback* serta kemunculan tokoh Parman. Sedangkan diagram kotak berwarna biru sebelah kanan berisi *track* gambar dan suara (d) *scene* 10.

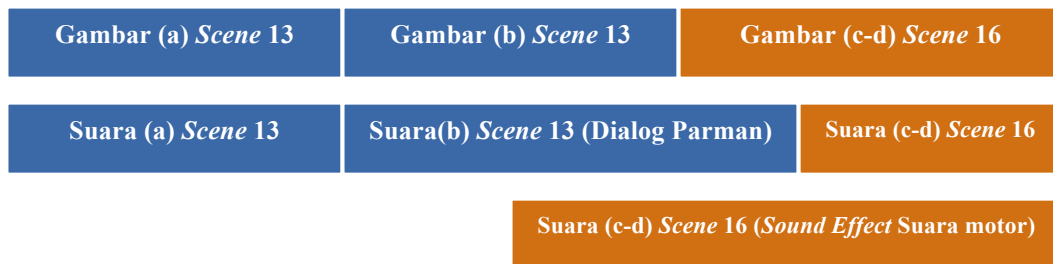
3. *Scene* 13 ke *scene* 16

Setelah menolak ajakan Jatmiko untuk melakukan aksi bajing loncat, Jatmiko terus membujuk Parman saat ia mengantar galon ke rumah Parman. Perdebatan terjadi antara Jatmiko dan Parman dari dalam rumah hingga keluar rumah. Jatmiko menawarkan sistem bagi hasil yang menguntungkan Parman namun Parman tetap bersikukuh untuk menolaknya karena Parman sudah bertobat dan berniat mencari pekerjaan yang halal. Pada transisi *scene* 13-16 penata suara memanfaatkan suara dialog sekaligus dengan *sound effect diegetic* berupa *hard effect* dari suara motor roda tiga pada *scene* 16.

Perdebatan Jatmiko dan Parman terlihat gambar *pan* ke kanan dan kiri sesuai dialog kedua tokoh yang saling bersautan. Penata suara mempersiapkan kejutan yang terjadi secara dramatik dengan merespon pergerakan gambar tersebut dengan *sound design effect* “*whoosh*”. Perdebatan tersebut diakhiri dengan dialog Parman berteriak “Wegah!” yang selanjutnya dipatahkan dengan gambar Parman berada diatas bak motor roda tiga tengah bersiap akan melakukan aksi bajing loncat bersama Jatmiko. *Nonsimultaneous sound* pada transisi *scene* ini menggunakan dua aspek temporal suara sekaligus. Suara setelah aksi cerita berupa suara motor roda tiga yang dimunculkan terlebih dahulu sebelum adegan *scene* 16. Sedangkan suara sebelum aksi cerita merespon suara dialog Parman saat berteriak, “Wegah!”.

Konsep ini diwujudkan menggunakan teknik *layering* suara dialog yang telah diduplikasi menjadi tiga. Suara dialog yang asli akan tetap dipertahankan,

sedangkan hasil duplikasi dialog kedua ditambahkan efek *reverb* untuk mendapatkan karakter suara gema agar memiliki kesan subjektif. Selanjutnya duplikat dialog ketiga akan ditambah efek *delay ping-pong* dengan tujuan menghadirkan perasaan bingung dan resah Parman atas ajakan Jatmiko untuk melakukan aksi bajing loncat melalui suara. Suara dialog efek *delay* tersebut kemudian menciptakan suara sebelum aksi cerita karena waktu muncul suara secara terus menerus akan berulang selama 5 detik hingga gambar selanjutnya. Sedangkan untuk efek suara *diegetic* motor roda tiga akan ada penambahan *layer* untuk *track* efek suara *rides-hit* dengan *volume* yang lebih besar (-3dB) dari efek suara lain.



Gambar 1.5 Daigram alur Perwujudan *nonsimultaneous sound* scene 13 ke scene 16

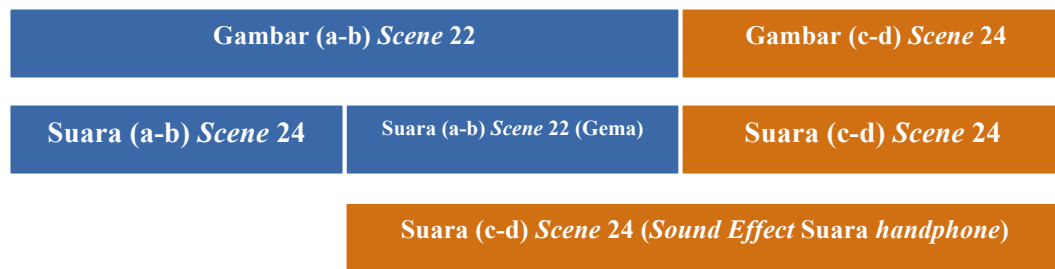
Gambar 1.5 berisi diagram kotak yang menjelaskan alur perwujudan *nonsimultaneous sound* pada transisi scene 13 ke scene 16. Diagram kotak berwarna biru berisi *track* gambar dan suara (a) scene 13 serta gambar dan suara (b) scene 13 yang memuat serangkaian adegan perdebatan Jatmiko dan Parman dari dalam rumah hingga keluar rumah. Sedangkan diagram kotak berwarna jingga berisi *track* gambar dan suara (c-d) scene 16 yang memuat *surprise*. Pada alur perwujudan diatas terlihat diagram kotak berwarna biru yang berisi suara (b), yaitu dialog Parman yang ditambahkan efek *reverb* dan *delay ping-pong* waktu kemunculan suaranya terus berlanjut hingga memasuki gambar (c-d) scene 16. Sedangkan diagram kotak berwarna jingga paling bawah yang berisi suara (c-d), yaitu suara *hard effect* motor roda tiga scene 16 muncul terlebih dahulu dari pada gambar (c-d) scene 16.

4. *Scene 22 ke scene 24*

Scene 22 menjadi jembatan perubahan tensi dan emosi Jatmiko karena rasa bersalahnya atas tertangkapnya Parman. Perubahan emosi tersebut kemudian direspon oleh penata suara dengan mengubah dominasi *ambience effect* yang semula menggambarkan latar lokasi dengan suara burung dan ayam menjadi dominan suara serangga tongeret. Perubahan ini tampak pada *scene 21-22* ketika Ayu menelepon Jatmiko terus menerus untuk menanyakan dimana keberadaan Parman karena Ayu yang sejatinya adalah istri dari Parman belum mengetahui kabar tentang tertangkapnya Parman.

Diegetic sound yang direspon penata suara untuk mendukung *surprise* berupa suara *sound effect ringtone handphone* Jatmiko dan suara televisi yang menyarkan berita tertangkapnya Parman. Perwujudan teknik *nonsimultaneous sound* pada suara setelah aksi cerita di *scene 22* sekaligus memberikan kesan subjektif dari apa yang dirasakan Jatmiko sebagai *internal diegetic sound*. Rasa sedih, gelisah dan bersalahnya diwujudkan melalui suara televisi yang semakin lama semakin tidak jelas. Perubahan suara tersebut dimaksudkan untuk memberikan petunjuk kepada penonton bahwa ada sesuatu kejutan yang akan terjadi selanjutnya. Teknik *nonsimultaneous sound* dilakukan penata suara dengan memunculkan suara *ringtone handphone* disaat Jatmiko menonton berita kemudian suara televisi semakin lama berubah bergema dan disusul suara *ringtone handphone* dimaksudkan sebagai gambaran penyesalan dan kebingungan Jatmiko.

Suara *ringtone* tersebut selanjutnya mulai terdengar perlahan saat memasuki gambar *close up handphone* Jatmiko yang ditelepon oleh Ayu. Serangkaian kejadian dari *scene 21, 22 dan 24* merupakan *set-up* dari *surprise* yang terdapat pada *scene 26*, yaitu adegan Ayu melempar galon dan panci ke arah Jatmiko. Penggunaan *nonsimultaneous sound* pada transisi *scene 22 ke scene 24* mampu membuat ekspektasi penonton menjadi lebih tidak pasti dengan gangguan suara yang dihadirkan.



Gambar 1.6 Diagram alur perwujudan *nonsimultaneous sound scene 22* ke *scene 24*

Gambar 1.6 berisi diagram kotak yang menjelaskan alur perwujudan *nonsimultaneous sound* pada transisi *scene 22* ke *scene 24* pada Gambar (a-d). Diagram kotak berwarna biru berisi *track* gambar dan suara (a-b) *scene 22* yang berisi *set-up* adegan Jatmiko setelah ditelepon Ayu kemudian menonton televisi yang menyiarkan berita tertangkapnya Parman. Diagram kotak berwarna jingga berisi *track* gambar dan suara (c-d) *scene 24* yang berisi *surprise* saat Jatmiko ditelepon Ayu berulang kali. Sedangkan diagram kotak berwarna jingga paling bawah berisi suara *suara sound effect handphone* Jatmiko dengan waktu kemunculan suara terlebih dahulu dibandingkan gambar (c-d) *scene 24*.

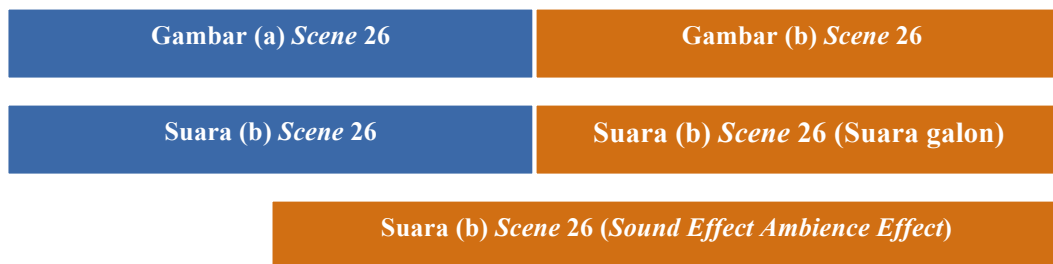
5. Scene 26

Perubahan emosi yang dialami Jatmiko berlanjut pada *scene 26*. Berita tertangkapnya Parman membuat Jatmiko merasa ragu ketika hendak mengantarkan galon pesanan Ayu. Jatmiko terlihat belum siap untuk bertemu dengan istri Parman. Kegelisahan Jatmiko selanjutnya diperdengarkan penata suara melalui *ambience effect* yang terdengar sangat ramai. Burung berkicau, ayam berkokok, teriakan orang sekitar rumah Parman hingga suara tonggeret yang menusuk telinga. *Surprise* yang dihadirkan pada *scene* ini menjawab informasi auditif yang dihadirkan penata suara pada *scene 22* saat Jatmiko menonton televisi yang menyiarkan berita tertangkapnya Parman. Melalui informasi tersebut penonton diharapkan akan meyakini bahwa Jatmiko tidak akan berani untuk bertemu dengan Ayu.

Nonsimultaneous sound dibangun dengan memanipulasi *ambience effect* sekitar rumah Parman dengan aspek temporal suara setelah aksi cerita. *Ambience effect* pada *scene* ini didesain ramai dengan suara kicauan burung, ayam berkokok,

warga sekitar desa dan serangga yang perlahan terdengar menghilang beberapa saat menjelang Jatmiko masuk ke rumah Parman. Setelah *ambience effect* mulai sunyi, adegan selanjutnya adalah Ayu melempar galon dan panci ke arah Jatmiko. Kemunculan *ambience effect* yang sunyi mendahului gambar bermaksud untuk memancing atensi penonton menduga apa yang akan terjadi dengan Jatmiko selanjutnya melalui pengalaman auditif.

Perwujudan konsep pada *scene 26* memanfaatkan *sound effect*, yaitu *ambience effect*. *Ambience effect* yang dimunculkan terlebih dahulu menggunakan teknik *cross-over* kemudian didesain memiliki perbedaan *loudness* sebesar -15 dB agar *hard effect* yang bersumber dari adegan lemparan galon selanjutnya dengan *peak* -3 dB didesain agar efek *surprise* atau kejutan menjadi bernilai lebih dari segi auditif penonton.



Gambar 1.7 Diagram alur perwujudan *nonsimultaneous sound scene 26*

Gambar 1.7 berisi diagram kotak yang menjelaskan alur perwujudan *nonsimultaneous sound* pada transisi *scene 26*. Diagram kotak berwarna biru berisi *track* gambar dan suara (a-b) *scene 26* yang berisi serangkaian *set-up* adegan dengan tempo yang lambat karena kegelisahan dan kebingungan Jatmiko. Diagram kotak berwarna jingga berisi *track* gambar dan suara (b) *scene 26* yang berisi *surprise* atau patahan dari adegan Ayu melemparkan galon dan panci ke arah Jatmiko (b) *scene 26*. Sedangkan diagram kotak jingga paling bawah berisi *ambience effect* dari gambar (b) *scene 26* dengan waktu kemunculan suara mendahului gambar (b) *scene 26*.

6. Scene 30

Setelah menjenguk Parman di penjara, Jatmiko merasakan kesedihan dan dihantui rasa bersalah yang amat dalam. Parman berpesan untuk menitipkan istri

dan anaknya kepada Jatmiko. Perkataan Parman tersebut selalu terngiang dan membuat Jatmiko merasa harus menebus kesalahannya dengan memberikan istri Parman hadiah dari apapun yang berhasil Jatmiko curi malam itu. Akhirnya, Jatmiko memutuskan untuk melakukan aksi bajing loncat sendirian tanpa mengendarai motor roda tiga miliknya.

Secara keseluruhan, penataan suara pada *scene* 30 akan dibangun dengan tempo yang perlahan mengalami kenaikan hingga terjadi patahan atau *surprise*. *Surprise* adegan tersebut selanjutnya akan diperkuat dengan memunculkan dialog suara *flashback* (suara sebelum aksi cerita) Parman saat dipenjara serta memunculkan suara teriakan parman saat ketakutan di gambar berikutnya (suara setelah aksi cerita). Penerapan konsep tersebut bermaksud untuk membangun atensi penonton untuk berekspektasi bahwa Jatmiko benar-benar jatuh ke aspal.

Perwujudan konsep *nonsimutaneous sound* untuk mendukung *surprise* pada *scene* ini akan diperkuat dengan menambahkan efek *reverb* pada dialog *flashback* Parman saat Jatmiko terlihat sedang memikirkan sesuatu dengan memilih dialog yang sangat subjektif untuk tokoh Jatmiko, yaitu saat Parman menitipkan istri dan anaknya kepada Jatmiko saat di penjara.

PARMAN menghela nafas panjang. Pelan-pelan
PARMAN berbicara.

PARMAN

Senajan koe ki bajingan, tetapi ora ono wong
liyo meneh sing iso tidak percoyo.

Mendengar jawaban PARMAN, JATMIKO tertunduk,
merasa bersalah.

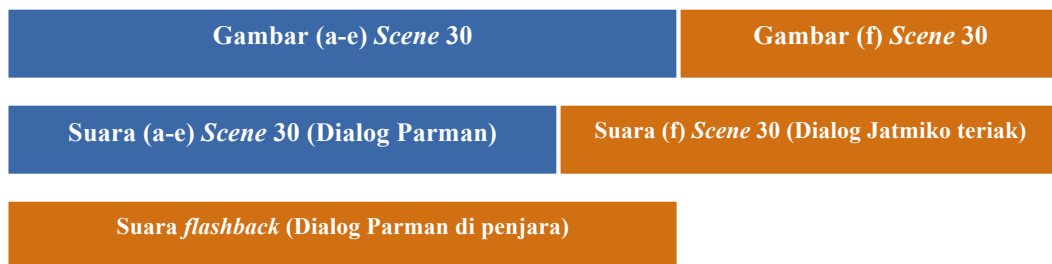
PARMAN (CONT'D)

Jane aku ki loro ati, ning yowis lah rapopo,
wis kahanan. Tapi tulung Jat, titip anak
bojoku. Tulung Ayu dikandani nek aku ning
kene.

Sedangkan teriakan ketakutan Jatmiko diadegan selanjutnya akan muncul pada gambar *point of view* melihat arah bak truk dan akan ditambah efek *reverb* dengan tujuan memancing ekspektasi penonton bahwa Jatmiko benar-benar jatuh

ke aspal. Diluar dugaan, Jatmiko tidak berhasil melakukan aksi bajing loncatnya dan terlihat Jatmiko jatuh ke aspal.

Sebagai puncak *surprise* dan resolusi permasalahan Jatmiko, keseluruhan adegan pada *scene* 30 diwujudkan meggunakan *music scoring* dengan tempo cepat namun mulai melambat saat suara *flashback* dialog Parman guna menekankan *nonsimultaneous sound* suara sebelum aksi cerita tersebut menjadi *internal diegetic sound*. Selain itu, ditambahkan pula beberapa hentakan dari *sound design effect* berupa *hit-impact*, *rises* dan *reverse sound* untuk merespon adegan-adegan pada gambar, terutama saat Jatmiko terlihat ragu-ragu dan adegan Jatiko melompat ke bak truk.



Gambar 1.8 Diagram alur perwujudan *nonsimultaneous sound scene* 30

Gambar 1.8 berisi diagram kotak yang menjelaskan alur perwujudan *nonsimultaneous sound* pada transisi *scene* 26 pada Gambar 5.42 (a-f). Diagram kotak berwarna biru berisi *track* gambar dan suara (a-e) *scene* 30 yang berisi serangkaian *set-up* adegan keraguan Jatmiko saat akan melompat dari atas pohon. Diagram kotak berwarna jingga berisi patahan *surprise* pada adegan Jatmiko yang tidak benar benar jatuh dengan waktu kemunculan suara (f) *scene* 30, yaitu suara teriakan Jatmiko mendahului gambar (f) *scene* 30. Sedangkan diagram kotak berwarna jingga paling bawah berisi suara *flashback* dialog Parman di penjara yang dimunculkan kembali saat gambar (a-e) *scene* 30.

KESIMPULAN

Film fiksi “Bajing Loncat” mengangkat fenomena kejahatan malam bajing loncat yang dialami oleh sopir truk antar kota. Alur cerita dalam film ini dibawa

oleh tokoh Jatmiko yang memiliki pekerjaan utama sebagai kurir pengantar galon. Akibat dari pertengkaraannya dengan sesama rekan bajing loncat, Jatmiko dipertemukan kembali oleh kerabat bajing loncat lamanya yang sudah bertobat dan sedang dilanda kesulitan ekonomi, Parman. Jatmiko bersikeras mengajak Parman kembali dalam dunia bajing loncat. Momen kembalinya Parman ke dunia bajing loncat menjadi malapetaka bagi mereka. Parman tertangkap polisi dan akhirnya dipenjarakan. Akibat kejadian tersebut, Jatmiko merasa bersalah kepada Parman dan akan menafkahi keluarga Parman sesuai pesan yang didapat saat menjenguk Parman dipenjara.

Setelah membaca skenario film fiksi “Bajing Loncat”, penata suara menemukan potensi *surprise* yang terdapat dalam film. Potensi ini kemudian dikembangkan ke ranah auditif menggunakan teknik *nonsimultaneous sound* dengan merespon unsur suara dialog dan *sound effect* yang bersumber dalam ruang cerita film atau *diegetic sound*. Berdasarkan aspek temporal suara, *nonsimultaneous sound* dibagi kedalam dua waktu kemunculan suara, yaitu suara sebelum aksi cerita dan suara setelah aksi cerita. *Nonsimultaneous sound* memberi keleluasaan penata suara untuk menempatkan suara dimanapun sesuai kebutuhan dramatik film.

Konsep yang telah disusun kemudian dikembangkan dan diperkuat dengan menggunakan elemen-elemen pokok suara, yaitu *Loudness* atau *volume*, menunjukkan kuat-lemahnya suara. *Pitch*, ditentukan oleh frekuensi suara dan diartikan sebagai tinggi rendahnya suara. Selanjutnya *timbre*, dapat pula disebut warna suara, karena setiap suara sebenarnya memiliki warna atau karakter suara yang berbeda. Selain itu, diperlukan juga penambahan efek seperti *reverb*, *delay* dan *reverse* untuk membentuk dimensi yang diinginkan.

Nonsimultaneous sound sebagai pendukung efek *surprise* pada film fiksi “Bajing Loncat” telah berhasil diterapkan untuk *surprise* pada transisi *scene* 6 ke *scene* 7, transisi *scene* 8 ke *scene* 9, transisi *scene* 13 ke *scene* 16, transisi *scene* 22 ke *scene* 24, *scene* 26 dan *scene* 30. Hasilnya efek *surprise* dalam film fiksi “Bajing Loncat” tidak hanya dibangun melalui naratif film atau tangga

dramatiknya saja, melainkan dapat dirasakan melalui pengalaman mendengar sehingga efek *surprise* dalam film fiksi “Bajing Loncat” memiliki nilai lebih.

DAFTAR PUSTAKA

- Alten, Stanley R. 1999. *Audio in Media*. Boston: Watsworth.
- Bordwell, David. 2017. *Film Art: An Introduction (Eleventh Edition)*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Chion, Michael. 1994. *Audio Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.
- H. Phillips, William. 2009. *Film an Introduction(Fourth Edition)*. Boston: Bedford/St.Martin’s.
- Holman, Tomlinson. 2005. *Sound For Digital Video*. Boston: Focal Press.
- Lutters, Elizabeth. 2010. Kunci Sukses Menulis Skenario. Jakarta: Grasindo.
- Pratista, Himawan. 2008. Memahami Film(Edisi 2), Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Wyatt, Hilary dan Tim Amys. 2005. *Audio Post Production for Television and Film: An introduction to technology and techniques(Third Edition)*. Boston: Focal Press.
- Y.B., Misbach. 2006. Teknik Menulis Skenario Film Cerita. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.